Mensile - Anno I - N. 5

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 - REGGAE
2 - FURTO A HOLLYWOOD
DIMENSIONE X
3 - TOOLS
4 - CRAZY JOE
5 - FOTOGRAFO
6 - PRIMITIVO
7 - ICE MAN
8 - EKLOS
9 - FLIPPER
10 - MONOLITH
11 - IL GOBBO DI N. DAME
12 - CESARE
13 - AFFAMATO
14 - PECOS BILL
15 - IL GATTO
16 - UNGA!
17 - GRAN PREMIO D. NAZIONI
18 - MR. GROCK
19 - SUBFLY
20 - TARZAN
21 - CAPITOMBOLO
22 - ALIENS
23 - SALVATAGGIO SU GIOVE
24 - IL RITORNO DI UGO
25 - PETRO
26 - GHOST TRAP
27 - THE CASTLE
28 - IL GRANDE GOLF
29 - PRENDI LE MELE
30 - ...

MENSILE N. 4 - ANNO I

WAR GAMES

10 VIDEOGAMES FAST LOADING "BITURBO"

USA CONTRO URSS
NATO CONTRO PATTO DI VARSAVIA
UOMINI CONTRO LA PAURA
È SEMPRE... VENTO DI GUERRA!

MUSICA E SPAZIO

Questa specialissima raccolta di 30 supergiochi per il vostro 64 è ancora più bella delle altre che l'hanno preceduta: è incredibile ma quei lazzaroni dei nostri programmatori sono riusciti a scovare tra le pieghe della nostra produzione il meglio del meglio. Ci sono giochi praticamente "perfetti", che insegnano ad esercitare i riflessi o a giocare a golf o a colpire un'astronave in qualche decimo di secondo. Ma questo "special" non si ferma ai 30 giochi 30. È anche l'occasione per imparare a giocare e vincere a Broad Street (dove la musica è sovrana) o a Starion, l'astronave fantasma. Per i piú maligni c'è poi Hacker, ovvero l'arte di rubare elettronicamente. Buona lettura.

HIT PARADE 64 Edizione Società SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

REGGAE

Una musica e un gioco tutto... da ascoltare. Un aspirante musicista è alle prese con un'orchestrina di quattro strumenti da riunire e da far suonare in accordo senza stonare. Pericolose ragnatele e il rischio di una stonatura sono i due rischi maggiori.

JOYSTICK PORTA 1

FURTO A HOLLYWOOD

Hai deciso di tentare la fortuna come produttore cinematografico e per questo sei disposto anche a rubare l'ultimo successo di "Steven Spielberg". Devi penetrare in un grande studio cinematografico, costituito da 13 stanze e raggiungere l'ufficio di "Spielberg", dove è custodita la pellicola. Per riuscire nell'impresa devi però mettere fuori combattimento tutti i 12 personaggi del film scagliando contro di loro uno degli oggetti disseminati nei sets. Gli oggetti ed i personaggi sono in relazione e per uccidere un personaggio è necessario un determinato oggetto, ma fai attenzione agli oggetti falsi sparsi nelle stanze per ingannarti! Bada a non farti colpire dagli attori quando sono truccati, perché lo scontro ti sarebbe fatale ed a non attraversare troppe volte le barriere di forza, perché potresti fare una fine prematura.

JOYSTICK PORTA 2

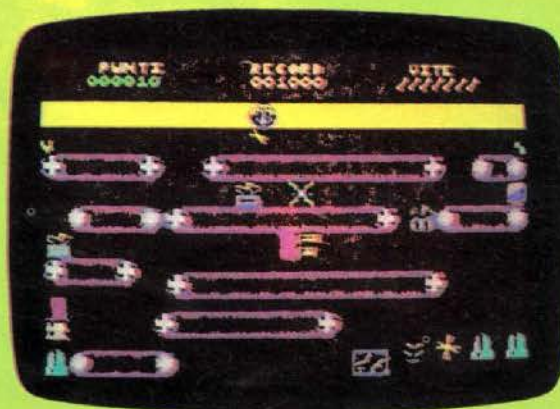
SPARO inizio partita
SPAZIO inserire/disinserire pausa
STOP fine partita

DIMENSIONE X

L'umanità è in crisi! Infatti le preziose scorte di trilitio sono quasi esaurite. Come unica via di scampo tu con la tua tempo-macchina ti sei recato nella Dimensione X, dove tra assurdi labirinti troverai i discoidi del prezioso elemento che tu dovrai racimolare. Attento però, poiché qui troverai anche strani esseri che, non contenti della tua presenza, cercheranno di darti la caccia fino a ridurti in polpette.

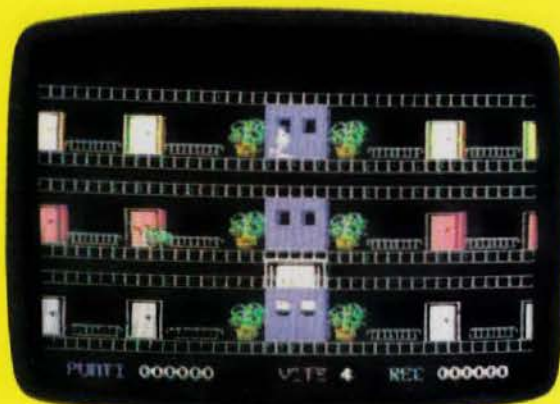
JOYSTICK PORTA 2

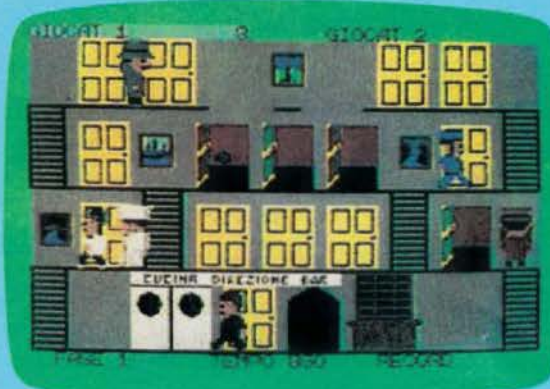
F1	inizio
F3	1/2 giocatori
F5	classifica

TOOLS

Harry si trova su una impalcatura e terminato il lavoro deve riporre i suoi attrezzi. Aiutalo nella sua impresa e te ne sarà grato. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

M	musica sì/no
Z	chiave a sinistra
X	chiave a destra
SPAZIO	lascia la chiave
RETURN	pausa

CRAZY JOE

Uno dei più bei giochi mai creati. Dieci o più videogiochi inseriti in un contesto musicale degno di Videomusic!! In un albergo eccezionale si può giocare sempre in maniera diversa a patto di saper evitare padrone e cameriere.

0=	sinistra
SHIFT	destra
↑	alto
=	basso
RETURN	apri porta
M	musica sì/no
P	pausa

FOTOGRAFO

Sei il migliore reporter del tuo giornale e ti è stato affidato il difficile compito di fotografare una famosa diva che alloggia nell'attico di un albergo esclusivo. Per raggiungere il tuo scopo devi prima raccogliere l'equipaggiamento nascosto nella varie camere dell'albergo: la macchina fotografica, il flash, la tessera stampa e la chiave dell'attico. Tutto questo badando a non farti acchiappare dal personale dell'albergo o dal sig. Nervetti che mal sopporta di venire svegliato all'improvviso e soprattutto affrettandoti il più possibile, perché il tempo a disposizione è limitato. Tieni presente che puoi sfuggire ai tuoi inseguitori saltandoli, ma attento perché non sempre la manovra ha successo!

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
RESTORE	inserire/disinserire pausa
JOYSTICK SIN DES	numero giocatori
JOYSTICK SU GIÙ	livello difficoltà

PRIMITIVO

Protagonista del gioco è un primitivo disposto ad affrontare qualsiasi difficoltà pur di riuscire a conquistare il fuoco. Munito solo della sua abilità ed astuzia egli dovrà superare ben 7 schermate irte di pericoli. Nelle prime schermate dovrà avvicinarsi al vulcano evitando ragni, lava e lapilli. Poi dovrà procurarsi la legna necessaria a tenere vivo il fuoco, evitando di farsi incenerire dai lampi. Infine, all'interno di insidiose grotte, dovrà armarsi di torcia, ammazzare ben 16 ragni, saltare fosse infuocate ed affrontare un temibile animale preistorico.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	selezionare joystick
F1	selezionare tastiera
F3	inserire/disinserire suono
1	sinistra + giù
2	destra + giù
+	sinistra + su
–	destra + su
SPAZIO	per saltare

ICEMAN

Un pupazzo di neve è lo scopo del gioco. Si tratta di girare per il giardino recuperando neve, vestiti, giocattoli e tutto ciò che può servire a costruire un pupazzo a prova di fuoco.

JOYSTICK PORTA 1

0-	alto
SHIFT	basso
↑↓	sinistra
→	destra

BROAD STREET: MUSICA A GO-GÓ

Il gioco di BROAD STREET vi dà l'occasione di giocare con Paul Mc Cartney e di risolvere il problema, che consiste nel trovare il vostro gruppo e salvare la musica dalle grinfie del finanziere RATH.
La registrazione del vostro ultimo 33 giri è andata distrutta.
Meno male che tutte le canzoni salvo una sono state recuperate nella villa della banda.
L'unica che non è stata trovata è quella che è stata scelta per il 45 giri.
Rath non ha voglia di perdere questo affare.
Avete ricevuto un ultimatum: riportare questa canzone entro mezzanotte o perderete tutto.
Solamente voi potete parlare alle persone che hanno assistito alle registrazioni e potete ritrovare gli elementi della melodia sufficienti per poterli rimettere insieme a tempo di musica.
Esiste solo una difficoltà, oggi è sabato e trovare le sette persone in questione non è facile.
Sono sparse per Londra, e fanno quello che tutti fanno di sabato, vanno al ristorante, fanno shopping, visitano la città ecc.
L'unico aiuto che avete è un computer a bordo della vostra vettura.
Questo è un eccellente incursore che può accedere alla grossa parte dei sistemi.
È utile per controllare le stazioni del metrò londinese e per sapere se la persona con cui volete parlare lo sta usando: un computer vi mostra i movimenti dei vari personaggi.
Avrete un'immagine della persona, il nome della stazione che ha utilizzato e a che ora vi si trovava ed infine se ne è uscita o entrata.
Al centro dello schermo vi viene mostrata una carta della zona in cui gira la vostra vettura: questo al fine di sapere dove vi trovate.
Mentre viaggiate, a destra dello schermo vi sarà dato il nome della stazione metropolitana della zona.
L'orologio illustrato è l'orologio di gioco; comincia alle nove e a mezzanotte tutto è finito.

SCENA DI INCONTRO

Una volta che siete arrivati alla stazione, fermate la vettura: vi apparirà un nuovo schermo in cui avrete una visione in profilo.
Quando incontrerete il vostro uomo, dopo averlo opportunamente atteso, al centro dello schermo in basso appariranno le note in suo possesso; sentirete così finalmente il pezzo della melodia.

MIXAGE

Una volta che avete recuperato tutti i pezzi della canzone recatevi immediatamente agli studi di registrazione, dovete far passare la melodia nel pannello di mixaggio che voi troverete sul posto.

ALTRI COMANDI

Oltre ai comandi normali del joystick, come i movimenti a destra e sinistra avanti e indietro, per entrare in una stazione dovete premere fire, se volete ritornare in strada ripre-

mete fire.
Per fare una pausa è sufficiente premere "O".
Di seguito vi viene data una scheda dei personaggi per darvi un resoconto delle loro abitudini specialmente di sabato.

CHE FARE

Per recuperare tutti i segmenti della canzone "NO MORE LONELY NIGHTS" dovete trovare tutti i personaggi.
Trovatevi all'entrata di una stazione del metrò nel momento in cui uno di essi starà uscendo, la melodia sarà vostra.
Una volta che avete tutti i pezzi ritornate in vettura a ABBEY ROAD e trasferite la melodia su banda magnetica, per poterla mixare.

Attenzione state attenti agli agenti municipali essi se sosterete più del consentito vi multeranno.
Se voi riuscirete a mixare la melodia sarete riusciti a finire il gioco.

COME FARLO

Mentre cercate di ricostruire la melodia pezzo per pezzo voi disponete di due schermi diversi.
Disposizione generale della scena sullo schermo.
Schermata grossa: mentre percorrete la via alla ricerca dei vostri amici lo schermo illustra la mappa del quartiere dove voi circolate. Attenzione al simbolo "O" qui troverete una stazione.

Cristina Barigazzi

I personaggi

LINDA

Cantante del gruppo.
Abita in HOLLAND PARK.
Durante il weekend ama andare da sua madre (PIMLICO), adora i gioielli e i profumi (BOND ST. KENSIGHTON), frequenta musei, è socia dell'Apricot (COVENT GARDEN).

HARRY

Tecnico del suono del gruppo.
Abita in KILBURN.
Durante il weekend ama andare al Pub (LONDON BRIDGE, SLOAN SQUARE, KNIGHTSBRIDGE, LEICESTER), ama pure andare a vedere football (SLOANE SQ.) ama pure andare al cinema (GLOUCESTER R., KILBURN).

SANDRA

Ricezione di studio.
Abita in ELEPHANT CASTLE.
Durante il weekend ama il cinema ed il catch (LEICESTER SQ.).

RINGO

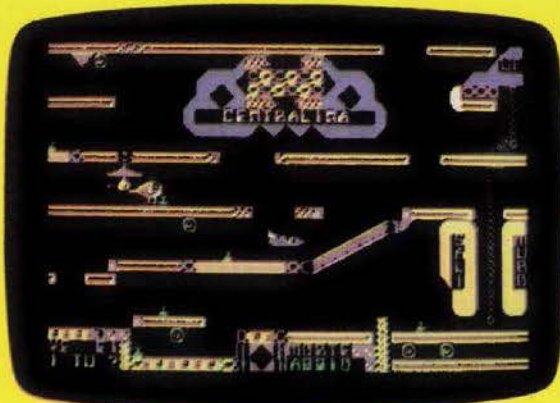
Batterista del gruppo.
Abita in MAIDA VALE.
Durante il weekwend ama giocare al biliardo (GREEN PARK, ST. JOHN'S PICCADILLY CIRCUS).

STEVE

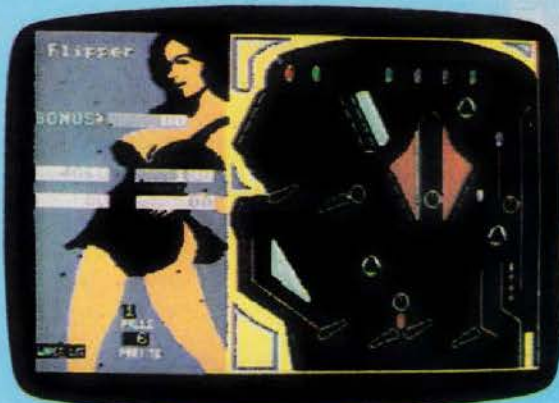
Impresario del gruppo. Ama il buon vino e la cucina, ama lo sport (FULHAM BRO. QUENSWAY COVENT G. ST. JOHN'S, LEICESTER SQ., MORNINGTON CRESCENT). Abita in CANDEN TOWN.

GEORGE MARTIN

Direttore musicale del gruppo.
Abita in HOLLAND PARK.
Ama visitare la città, è sempre alla ricerca di nuovi gruppi (HAMMERSNITH, CLARING CROSS, WHITECHAPEL, ST. JAME'S PARK).

EKLOS

Chiuso in un complesso spaziale devi raggiungere e far suonare la campana ultrasonica che fa fuggire gli alieni invasori. Per fare questo devi servirti degli elevatori ionici, strisciare, saltare, correre o atterrare con l'astronave solo sulle piattaforme facendo attenzione a carburante ed elicotteri nemici.

JOYSTICK PORTA 2

A	alto
Z	basso/strisciare
J	sinistra
K	destra
SPACE	salta
C=	reset

FLIPPER

Per i fanatici del flipper ecco una versione completamente computerizzata! Lo scopo è naturalmente tenere la pallina in gioco per realizzare piú punti del vostro avversario o per superare il vostro primato personale. Una caratteristica tutta particolare del gioco è la possibilità di costruire un flipper a vostro piacimento, di memorizzarlo su cassetta e di recuperarlo ogni volta che volete. Se siete pigri, invece, potete utilizzare quello già in memoria. Oltre che per giocarci (da 1 a 4 giocatori), potere usarlo per sperimentare la vostra capacità creativa, apportanto alcune modifiche.

JOYSTICK NON ATTIVO

J	inizio partita
R	ridefinizione tasti
M	modifica flipper
D	creazione nuovo flipper
C	caricamento flipper
S	memorizzazione flipper
F1	fine partita (a pallina non in gioco)
SHIFT DX	flipper destro
SHIFT SX	flipper sinistro
CRSR GIÙ	spinta destra
C=	spinta sinistra
FRECCIA SX	perdita pallina
P	numero gettoni (1 gettone = 1 partita)
I	numero giocatori (premere I tante volte quante numero giocatori)
FLIPPER DX SX	per tirare pallina (tenere premuti entrambi i flipper e poi lasciarli)

MONOLITH

Sono passati molti mesi da quando Charlie si è trovato immischiato in uno strano affare dell'organizzazione per i problemi universali. Egli è stato infatti incaricato di trovare la trasmittente che rende le difese terrestri vulnerabili ad un eventuale attacco delle forze aliene dello spazio. Ma la cosa non sarà facile. La trasmittente, un computer nascosto in un monolite si trova sul pianeta Ariat. La tua missione consisterà nel recarti su questo pianeta e trovare il monolite per disattivare la trasmittente. Ma attento perché l'atmosfera del pianeta è composta da argo e metano con tracce di ossigeno, anidride carbonica e idrogeno e gli abitanti del pianeta sono ostili e tutti gli altri agenti sono stati eliminati entro una settimana dopo essere atterrati sul pianeta. Ricordati inoltre che per poter tornare sulla terra dovrai aver eseguito la tua missione. Attento, come unica arma avrai una sfera che spara.

JOYSTICK PORTA 2

Q-W	salta/sfera
A-S-D	lancia bombe/abbassa sfera

IL GOBBO DI NOTRE DAME

Con questo bellissimo gioco siamo tornati indietro di qualche secolo: a Notre Dame un gobbo infelice è riuscito a far innamorare la bella Esmeralda. Ma al suo amore si oppongono degli omiciattoli cattivi e i pericolosi guerrieri. Quindici i livelli di gioco.

JOYSTICK PORTA 2

F1	istruzioni
SPACE	parte
>	destra
<	sinistra
A	alto

CESARE

Quel simpatico di un Cesare, gatto maldestro, deve fronteggiare nel mese di vacanza dei suoi padroni una masnada di topi affamati che cercano in tutte le maniere di far fuori ogni ben di Dio disposto nella fornitissima dispensa di casa. I topolini sono assatanati ma anche la velocità di Cesare non scherza. Il suo scatto per acchiapparli e portarli fuori casa è da primato. Il problema è non rompere le stoviglie.

300-308

JOYSTICK PORTA 2

AFFAMATO

Quattro fratelli hanno terminato le scorte di cibo e stanno morendo di fame; quindi si recano da un loro amico proprietario di un grosso negozio di alimentari per rifocillarsi. Purtroppo il droghiere è partito per le vacanze ed ha chiuso il negozio con efficienti sistemi di sicurezza per prevenire eventuali furti di merce. Poiché la fame è tanta i quattro decidono di penetrare nel negozio per procurarsi il vitale cibo. L'impresa è molto difficile perché le 40 stanze del supermercato sono infestate da ogni sorta di trabocchetti: serpentelli cattivissimi, insetti saltellanti, occhi di cimice, globi pulsanti e così via. Come se non bastasse i nostri avventati fratelli devono prelevare in tutta fretta le leccornie contenute in una stanza, altrimenti rischiano di esplodere in mille pezzi. Non solo, per prendere alcuni cibi devono addirittura procurarsi la chiave! Una volta ripulite tutte le stanze verranno a conoscenza del codice segreto per acccedere al gran banchetto finale.

313-328

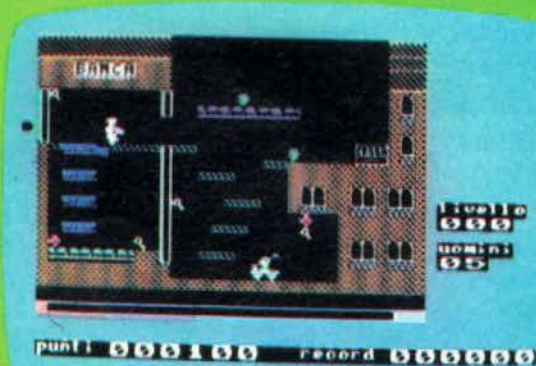
JOYSTICK PORTA 2

SPARO	lista opzioni/inizio partita
F1	per scegliere stanze iniziali
F3	per scegliere livello difficoltà
F5	per scegliere numero giocatori
SPAZIO	inserire/disinserire pausa
RESTORE	fine partita

PECOS BILL

Il Far West ha le sue leggi: prima si spara e poi si parla. Ci crede anche il nostro Pecos Bill alle prese con banditi, dinamite e becchino. La pistola a mezzogiorno canta e fa "secchi" i banditi. Attenzione però a non farsi beccare alle spalle. Tre vite a disposizione e tanta grafica.

JOYSTICK PORTA 2

IL GATTO

Un sacco di paure ma anche di ricchezze attende un altro sacco, quello del nostro ladro, che di notte si aggira sui tetti della città alla ricerca di case, banche e casseforti da svaligiare. La società moderna si sa però difendere e ha preparato un mucchio di congegni d'allarme e di micidiali ostacoli.

JOYSTICK PORTA 2

Z	sinistra
X	destra
SHIFT	salta

STARION VIAGGIO NELLO SPAZIO

Starion è una simulazione di viaggio multidimensionale nello spazio e nel tempo (81 zone), sono richiesti buoni riflessi, capacità di analisi, restistenza e senso dell'avventura. Siamo nell'anno 2010 il tuo nome è Starion. Sei appena uscito dall'accademia dello spazio, sei stato scelto per pilotare la prima astronave del tempo al mondo: la S.S. Stardate. La tua missione è di tornare indietro nel tempo per rimediare alla devastazione provocata da creature di altri mondi che sono riuscite a viaggiare nel tempo prima di voi. Progredendo nel gioco la tua abilità di pilota aumenterà: sarai promosso da principiante a comandante supremo.

All'inizio del gioco ti verrà chiesto se preferisci usare la tastiera o il joystick. Se scegli la tastiera i quattro tasti di controllo sono I,P,Q,X la barra spaziatrice per sparare. In aggiunta a questi tipi di controllo hai F1 per accelerare, F7 per decelerare.

QUADRO DI BORDO

INDICATORE DI OSSIGENO

La tua riserva di ossigeno. Non c'è alcun modo di rifornirti, quando si riduce a zero il tuo giorno di volo finisce.

SPIA TEMPERATURA

Se la temperatura sale troppo rischi di incendiare uno dei tuoi scafi di protezione. La luce lampeggiante indica questa situazione.

SCAFI RESIDUI

Ogni astronave è equipaggiata con solo 5 scafi, nel caso dovessero venire seriamente danneggiati dal fuoco nemico o per un incendio, la tua astronave non sarà operativa per molto tempo.

INDICATORE HYDROX

Hidrox è il propellente usato dalla tua astronave, potrai fare rifornimento tutte le volte che attraccherai su di un pianeta.

INDICATORE DI BECCHEGGIO, IMBARDATA E ROLLIO

Questo indicatore ti visualizza che effetto hanno i tuoi comandi sul movimento dell'astronave.

INDICATORE DELLA TEMPERATURA

Come detto in precedenza, la temperatura deve essere controllata, aumenta con la velocità e con l'intensità del fuoco.

RADAR

I due radar ti mostrano dove sono i nemici nello spazio.
Il radar sinistro ti dà una vista laterale dell'astronave, quello destro ti dà una vista dall'alto. I due schermi radar in combinazione ti danno l'esatta posizione del nemico nello spazio.

INDICATORE DI VELOCITÀ

La velocità dell'astronave è controllata dai tasti F1/F7.
Tu e la tua astronave siete in continuità spazio-tempo formata da "81 zone di tempo". Per cominciare ti trovi nella griglia del tempo, ciascuna griglia del tempo è costituita da 9 zone di tempo.
Non puoi avanzare in un altra griglia del tempo fino a che non hai risolto tutti i problemi della griglia in cui ti trovi.

Appena selezionata la zona-tempo, inizia il conto alla rovescia per il tuo lancio nello spazio. Il quadro di bordo ti indica quanti nemici devi distruggere nella tua zona-tempo. Ogni nemico che distruggi si rimaterializza sotto forma di una lettera dell'alfabeto che devi prendere passandoci in mezzo. Se non riuscirai ad attaversarla nel centro, la lettera si distrugge trasformandosi in un nuovo nemico. Ogni lettera che riesci a prendere viene tenuta in memoria dal computer di bordo fino a che non hai distrutto tutti i nemici del settore. Quando hai raccolto tutte le lettere del settore, il tuo computer di bordo ti chiede di scambiare le lettere per identificare il nome dell'astronave-mercantile allontanata dal settore dai nemici. Trovato il nome cerca un buco nel tempo e attraversalo, cerca quindi la zona tempo dove il mercantile è stato cacciato dai nemici. Devi poi volare sul pianeta e vedere se il nome del mercantile è esatto. Se il nome è esatto ti viene fatto automaticamente rifornimento di carburante e il mercantile può tornare in viaggio. Tu invece devi cercare altri mercantili. Passata l'ultima zona ti viene infine permesso di uscire dalla continuità spazio-tempo con il titolo di Creatore.

UNGA!

I mitici tempi delle caverne rivivono sul CBM: Unga, un cavernicolo tutto fare, ha qualche problema a schivare i massi e gli intoppi che si frappongono nel suo cammino.

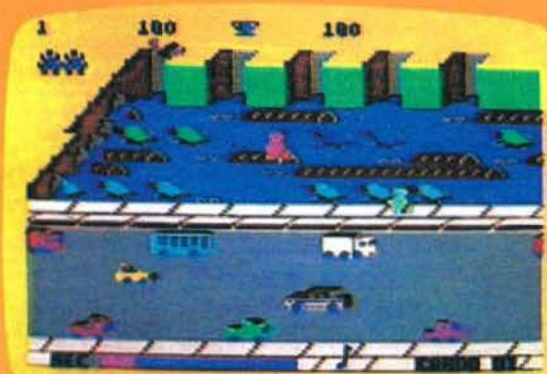
F1	parte
F3	lento/veloce
F5	1/2giocatori
CRSR	destra
CRSR	sinistra
SPAZIO	salta

GRAN PREMIO DELLE NAZIONI

In sella al cavallo preparatevi ad affrontare ben 12 percorsi cercando di portarli a termine nel minor tempo possibile. Vi è permesso di muovervi lungo il percorso per esaminarlo fino al momento in cui attraversate la linea di partenza. A questo punto incomincia la gara vera e propria. Sulla pianta, il prossimo ostacolo è marcato in nero, mentre quelli seguenti appaiono in rosso. Tutti gli ostacoli devono essere affrontati nell'ordine esatto! Il vostro cavallo può raggiungere 3 andature: trotto, piccolo galoppo e galoppo, ma tenete conto che, proprio come un vero cavallo, non reagisce immediatamente ai vostri ordini. Ricordatevi che sarete penalizzati ogni volta che toccate un ostacolo: se urtate l'ostacolo che dovete saltare subirete varie punizioni a seconda delle circostanze, se urtate un ostacolo diverso da quello che dovete affrontare oppure dopo 3 rifiuti o cadute sarete eliminati. È interessante notare che potete tracciare voi stessi un nuovo percorso, ma fate attenzione a non mettere insieme più di due ostacoli: tali combinazioni possono risultare molto difficili durante il gioco!

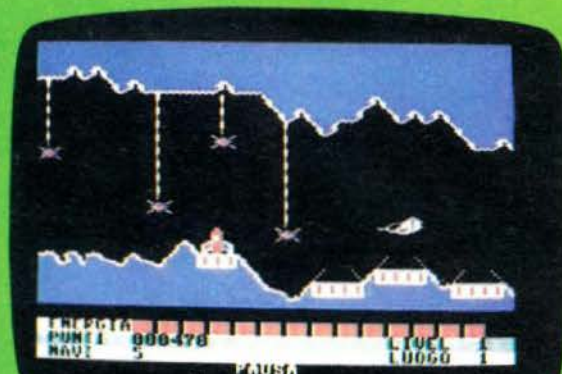
JOYSTICK PORTA 1

R	numero cavalieri
S	scelta percorso
P	inizio gara
H	per mostrare i records
V	inserire/disinserire musica
N	per cambiare nomi ai cavalli
D	per creare un percorso usando il joystick e i tasti
S	per marcare la partenza
F	per marcare la fine
A	staccionata verticale di 5 sbarre
B	staccionata larga di 3 sbarre
C	muro
D	staccionata con asse trasversale
E	cancello
N	per cancellare ostacolo
DIRIGERSI SUL BORDO	per finire

MR. GROCK

Una rana salterina alle prese con un'autostrada ingombra di veicoli e di pericoli. Come se questi non bastassero ci si aggiungono quelli di un fiume arrabbiato. Provate a farla saltare.

JOYSTICK PORTA 2

Z	sinistra
,	alto
/	basso
C	destra
Q	musica no
S	musica sì
SHIFT	pausa

SUBFLY

Al ritorno da una conferenza di pace quattro Robot droidi contenenti le informazioni di massima sicurezza di CHAR IV vengono rubati dalle squadre dell'impero avversario. Tu devi liberarli prima che i tuoi nemici scoprano la chiave di accesso.

JOYSTICK PORTA 1

F1	livello gico
F7	per cominciare

TARZAN

Il tuo amico Tarzan dopo l'ultima emozionante avventura ha deciso di tornarsene a casa, ma la strada della jungla è lunga e piena di pericoli mortali, al punto da rendergli difficile il rivedere la cara Jane. Aiuta il povero uomo-scimmia ad evitare di essere sbranato dai leoni o di essere infilzato dalle lance di misteriosi selvaggi. Accompagnalo nelle sue acrobazie tra le liane e nella lotta contro i coccodrilli permettendogli un felice ritorno alla sua capanna.

JOYSTICK PORTA 2

F1/FUOCO inizio gioco

IL CAPITOMBOLO

Intrappolato in un labirinto hai come unica via di scampo una porta minacciata dai tuoi nemici ma ad hoc i teletrasportatori ti porteranno in salvo.

JOYSTICK PORTA 1

M musica sì/no
Z rotazione antioraria
X rotazione oraria
RETURN pausa

ALIENS

Sei a bordo di una navetta spaziale la cui missione consiste nel trasportare un carico di forniture alimentari agli affamati lavoratori del pianeta Niblondis, ma l'equipaggio stesso si troverà in grandi difficoltà.
Appena usciti dal sistema solare, come di consueto vengono inseriti i criofreezer per ibernare temporaneamente gli occupanti della navetta, ma all'improvviso il computer ha fatto uscire tutti dal ghiacciato torpore.
Nell'astronave si sono infatti introdotti degli strani alieni, i Bogliodi, che vivono solo per mangiare. Potrai difenderti da questi esseri usando il tuo laser e quando sarà esaurito potrai solo gettare le provviste fuori nello spazio, perché i Bogliodi le seguono. Come se tutto ciò non bastasse, atterrato finalmente sul pianeta Niblondis dovrai anche sentire le recriminazioni dell'affamata popolazione.

JOYSTICK PORTA 2

A	su
Z	giù
N	sinistra
M	destra
SPAZIO	fuoco
F1	pausa sì
F3	pausa no
F7	inizio gioco

SALVATAGGIO SU GIOVE

L'avamposto terrestre di Gio è stato assalito dalle truppe del malvagio imperatore di Xor. I supersiti sono fuggiti disperdendosi sulla superficie del pianeta. La tua missione consisterà nel rintracciare e trarre in salvo i tuoi compagni, mentre alla guida della tua navetta dovrai sostenere una furibonda battaglia con gli avamposti alieni. Ricordati che non potrai tornare alla nave madre finchè questa non ti avviserà della sua presenza. Disporrai di schermi protettivi energetici che però dovrai abbassare dopo ogni atterraggio. Dovrai inoltre fare attenzione agli alieni, che, mimetizzati da terrestri, cercheranno di introdursi nella tua navetta.

JOYSTICK PORTA 2

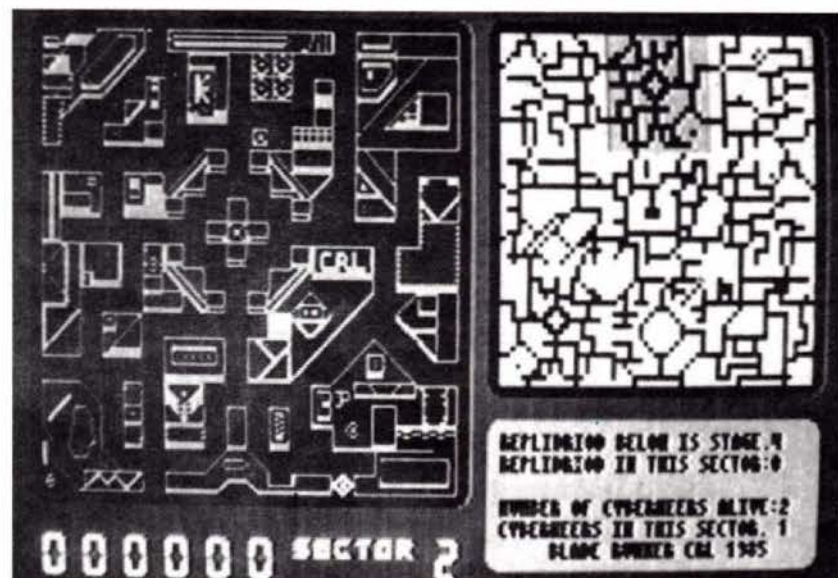
F1	inizio gioco
F7	livello
A	apre/chiude portello
S	attiva/disattiva schermo
L	atterraggio
> <	velocità
F	retrorazzi
SPAZIO	pausa

BLADE RUNNER
GUERRA AI REPLICANTI

Una squadra da combattimento di replicanti sfuggiti al controllo è arrivata sulla terra; la loro missione è distruggere i loro creatori e porre così fine alla schiavitù imposta alla loro razza.
Tu sei stato incaricato dalla polizia di scacciare questi replicanti.
Il gioco inizia al comando di polizia al centro della città.
Di fronte a te c'è il pannello di controllo della tua macchina volante. A sinistra del pannello di controllo, vedi una pianta dettagliata di un settore della città. A destra una vista completa della città con i replicanti e i loro 4 creatori. In basso a destra il quadro con le informazioni che ti vengono continuamente inviate dal comando di polizia. In basso a sinistra l'indicatore di "bonus" con a lato il numero del settore in cui ti trovi.

Devi decollare dal comando di polizia, volare sulla città in cerca dei replicanti. Quando voli sopra uno di questi esseri, il quadro informazioni ti dice con che gruppo di replicanti sei entrato in contatto e il loro livello di intelligenza (al sesto livello sono molto più veloci e pericolosi).
Quando decidi il replicante a cui dare la caccia, vola su di lui e atterra.
A questo punto lo schermo cambia e ti dà una visione della strada.
Atterri a sinistra del quadro, salti fuori, insegui il replicante, lo uccidi e ti ritiri il più velocemente possibile.
In tuo aiuto c'è un radar portatile che ti aiuta nell'inseguimento. Ti fa vedere i veicoli che stanno per arrivare e i replicanti che stai inseguendo.

Cr. Bar.

MP 3
HOTE
WAY
TAXI
NO

IL RITORNO DI UGO

Vi ricordate il nostro amico Ugo e la sua strana festa di compleanno? Dopo aver cercato per terra e per la miniera i suoi amici ed aver quindi superato moltissime difficoltà, Ugo si cimenta ora in un mondo fantastico. Ogni scena nasconde ostacoli diversi e sempre più difficili da superare. Dovrai infatti fare attenzione ai vari fantasmi che cercheranno in ogni modo di fargli la pelle e che appariranno all'improvviso. Ma il tuo scopo è recuperare i vari oggetti nascosti ovunque e riportarli a casa. Riuscirà nel suo difficile compito?

JOYSTICK PORTA 2

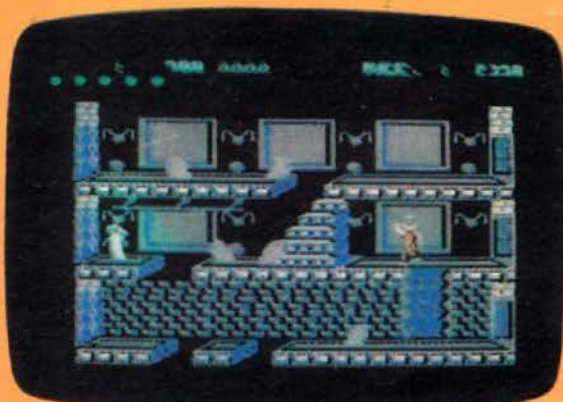
F7	pausa sì/no

PETRO

Non vedendo arrivare il loro nemico, essi pensarono che fosse rimasto vittima nel castello di ghiaccio. Così Duardo partì alla sua ricerca, ma dopo ore di attesa nessuno si fece vivo. Fu allora che Galgio pensò di andare a vedere che cosa fosse successo. Dopo vari giorni, fu la volta di Bigio che, preoccupatissimo, si recò al castello di ghiaccio. Passata una settimana in attesa, senza avere notizie, Petro, l'ultimo dei quattro amici, decise di scoprire cosa ne fosse stato dei suoi compagni. Arrivato al castello si rese però conto che purtroppo Bigio, Galgio, Duardo e Pildo erano ormai ridotti a statue di ghiaccio. Saprai aiutare Petro a salvare i suoi amici evitando gli spiritelli malvagi in grado di congelarlo fino alle ossa?

JOYSTICK PORTA 2

P	pausa sì/no
L	sinistra
:	destra
SPAZIO	salta

GHOST TRAP

Nella casa dei fantasmi incontrerai il fantasma cacciatore e una serie di altri strani avversari ma potrai anche esplorare le 16 differenti stanze della misteriosa residenza. Otterrai punti ogni volta che colpirai il fantasma che si materializza a caso. Potrai trovare l'unico modo di catturare questi spiriti nella stanza del tesoro. Tuttavia dovrai prima recuperare le 8 chiavi che aprono le porte delle stanze per poter penetrare sempre più nella residenza. Guardati dai molti rischiosi ostacoli e evita il contatto con tutto ciò che si muove. Essi ti faranno rabbrividire. Ricordati inoltre di raccogliere i globi di ectoplasma che potrai usare per difenderti momentaneamente dai fantasmi.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco salta

THE CASTLE

La terra della Grande Luce era una volta un luogo meraviglioso popolato da gente allegra guidata da un re buono e da una gentile regina. Ma un bel giorno la bellezza scomparve e tutto cadde nel caos e nell'oscurità. Quando veniva scelto un nuovo leader, la popolazione lo assassinava. Dopo circa un millennio un giovane si trovava a passare nei pressi del misterioso castello del bosco di Odin. Qui gli apparve il fantasma di una giovane che lo convinse ad entrare nel boschetto facendolo cadere sul fondo di una oscura caverna. Ma finalmente un saggio vecchio lo introdusse nel castello spiegandogli che egli era stato prescelto per ridare la luce a quella regione; ma per far ciò avrebbe dovuto ritrovare il libro della Grade Luce. Aiuta il ragazzo nella sua ricerca per il castello stregato, stando bene attento ai numerosi pericoli come: serpenti, gnomi, trabocchetti e tutti gli abitanti della regione te ne saranno grati.

JOYSTICK PORTA 1

Y	in alto a destra
G	in basso a sinistra
Q	in alto a sinistra
A	in basso a destra
/	salta
,	combatte
X	prende
Z	lascia
1-5	soggetto
7	usa
RESTORE	ricomincia
RUN/STOP	pausa

IL GRANDE GOLF

Il golf può sembrare un gioco complicatissimo, ma in realtà non è così. Infatti, dopo un paio di prove, anche un profano potrà diventare un campione di questo golf giocato sul video di casa. Per cimentarsi in questo sport basta indicare il numero dei giocatori, il numero del campo su cui giocare, l'abilità di ciascun giocatore ed infine specificare su quante buche si vuole giocare. Dopo un attimo di pausa comparirà sul video la prima buca e il computer chiamerà i giocatori per nome specificando il par (numero di colpi ottimale che il campo esige per quella buca). Scelta la mazza che si vuole usare e la direzione di tiro, verranno chiesti anche la forza e l'effetto che si vogliono imprimere al colpo.
Le mazze sono 1W = la pallina percorre circa 270 yards a forza massima, 3W = 250 yards, 5W = 235 yards, 1 L = 220 yards, 2 L = 210 yards, 3 L = 200 yards, 4 L = 190 yards, 5 L = 180 yards, 6 L = 170 yards, 7 L = 155 yards, 8 L = 140 yards, 9 L = 120 yards, PW = 85 yards. Il putter invece viene automaticamente selezionato quando si è arrivati al green.
La potenza da imprimere alla pallina si seleziona tenendo premuto lo sparo fino a quando l'indicatore di forza segna il livello desiderato; l'effetto invece si seleziona subito dopo premendo nuovamente lo sparo quando l'indicatore segna il livello desiderato (la linea centrale indica l'effetto nullo). Solo dopo una certa pratica si potrà stabilire con certezza quale misura usare di forza e di effetto. Sul green invece bisognerà scegliere la direzine di tiro e selezionare la forza da imprimere al colpo facendo molta attenzione all'inclinazione del campo.

JOUSTICK PORTA 2

1..4	numero giocatori/ numero campo
P	professionista
A	amatore
N	novizio
F1	18 buche
F3	36 buche
F5	54 buche
F7	72 buche
/	fine partita
JOYSTICK SU	
GIÙ	scelta mazza

PRENDI LE MELE

Il vostro compito consiste nell'aiutare Goffredo a far piazza pulita delle mele disseminate per le 5 diverse schermate, ognuna rappresentante un particolare paese. Saltando da un piano all'altro dovete difendervi da un numero variabile di nemici ansiosi di nuocere. Per sbarazzarvi di loro dovete prendere la moneta con raffigurata una "P" e correre contro di loro prima che il potere magico si esaurisca. Per riuscire a portare a termine l'impresa ricordatevi che potete darvi più o meno slancio per saltare (tenendo premuto lo sparo) ed anche frenare le eventuali cadute da grandi altezze (sempre tenendo premuto lo sparo).

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
SPARO + SU	per saltare tanto
RESTORE	fine partita

HACKER IL LADRO ELETTRONICO

Siete nei panni di un agente del servizio di sicurezza di una importante multinazionale americana che costruisce sistemi robotizzati, la Magma, ltd.
Essa ti ha assunto perchè è stato rubato un importante documento segreto e tu potresti essere in grado di recuperarlo, esso si trova sparso per il mondo in mano a spregiudicati agenti di altre nazioni, disposti a tutto pur di tenersi il loro pezzo di documento.
Però come tutti gli esseri umani si possono corrompere, utilizzando l'argomento adatto alle loro esigenze. All'inizio del gioco tu ti devi connettere abusivamente con la rete di computer della società per cui stai lavorando (digita H) ma non conosci la parola che ti può dare accesso al sistema per cui dopo aver digitato H digita una qualsiasi cosa, il computer si connetterà mettendo però alla prova la tua identità.
Il computer ti farà delle domande sull'unità che tu stai usando, ti chiederà di indicare su di un modello dove sono posizionate determinate parti che lo compongono.
Terminata questa prova finalmente la connessione è avvenuta, dovrete allora scegliere visionando una mappa del mondo sul basso dello schermo, dove volete il giorno e dove volete la notte, per fare questo sarà sufficiente muovere il joystick in porta 2 o a destra o a sinistra indi premere Fuoco.
Fatto tutto questo siete pronti per avventurarvi nei cunicoli sotteranei e cercare di recuperare i vari pezzi del documento.

LO SCHERMO

Lo schermo di gioco è diviso in varie parti:
— centro in alto visione del tunnel dove vi state muovendo
— in basso mappa della terra con in evidenza le città dove voi potete salire
— a sinistra in alto comandi di gioco
— a destra in alto messaggi (MSG) e direzioni di movimento

COMANDI

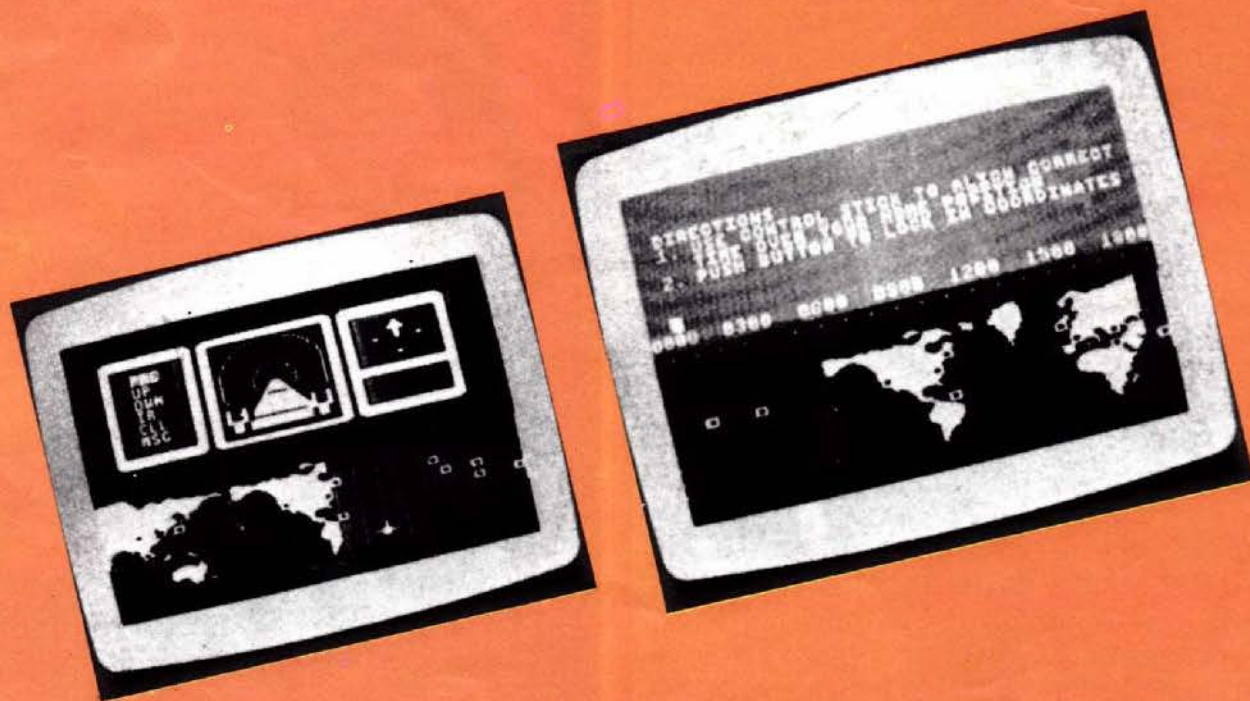
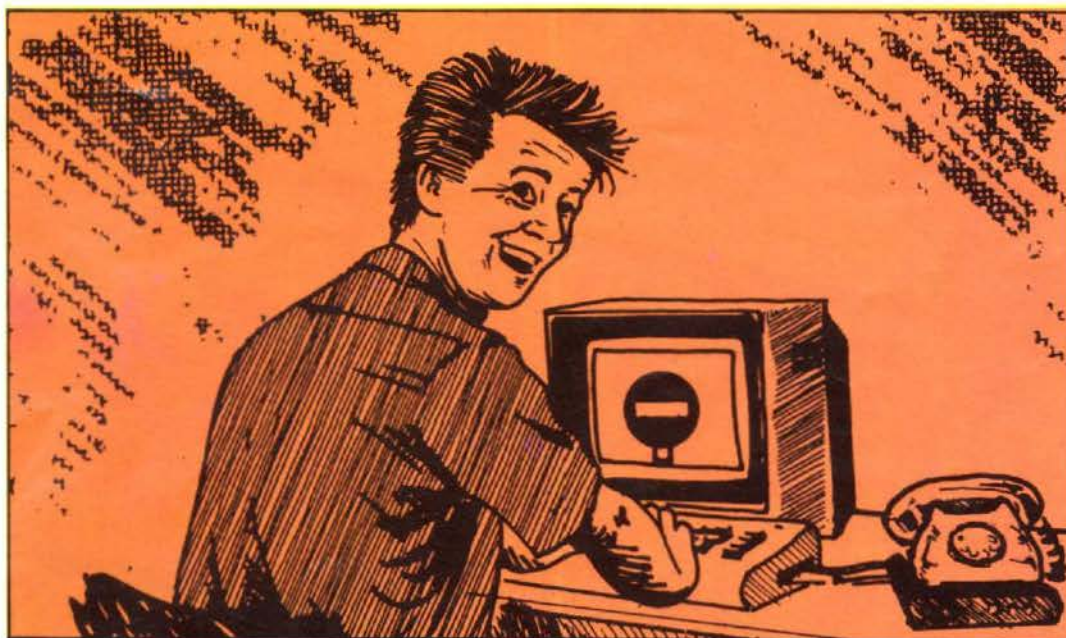
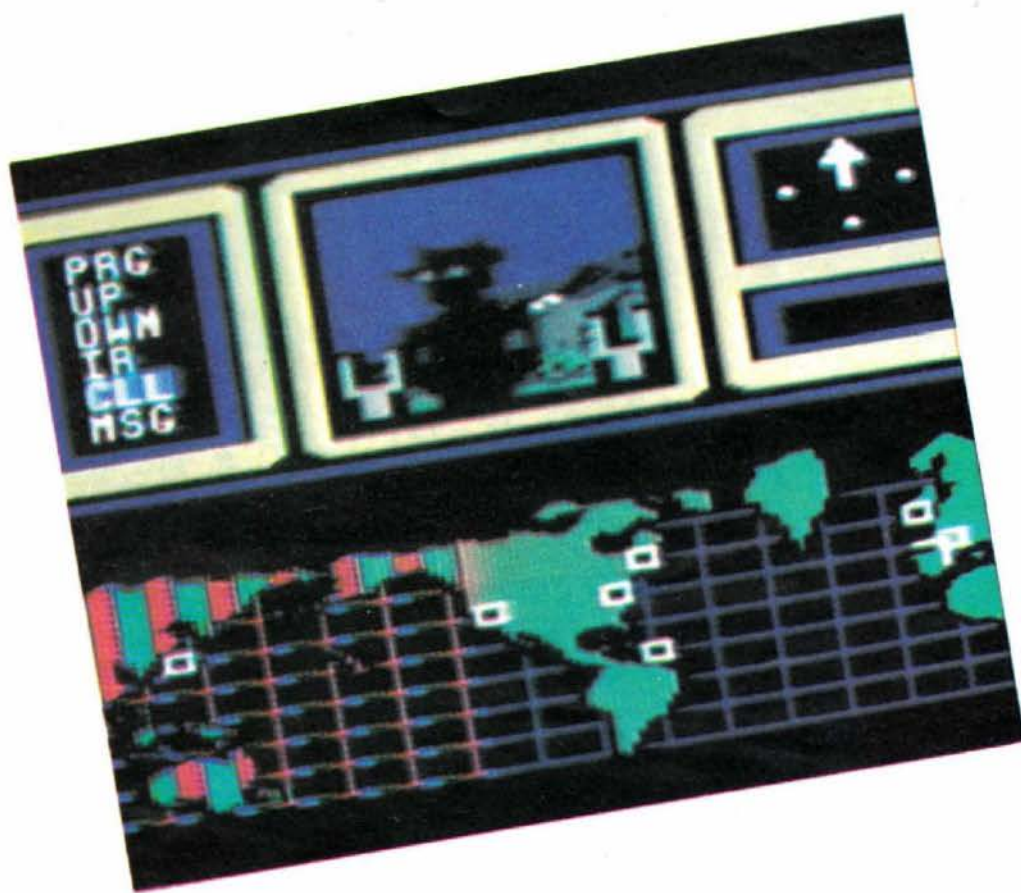
I comandi di gioco si possono attivare premendo la lettera iniziale sulla tastiera, essi sono diversi a seconda che vi troviate sopra o sotto terra:

- Comandi sotterranei
  - PRG movimento
  - Up per salire
  - DWN per scendere
  - IR visione notturna
  - CLL chiamare le spie
  - MSG messaggio
- Comandi fuori terra (dopo il contatto)
  - INV possedimenti
  - NO risposta negativa
  - YES risposta affermativa
  - UP salire
  - DWN scendere

Per selezionare premere la prima lettera di ogni opzione.

Quando siete a contatto con le spie essi oltre al documento possono cercare di vendervi altre cose, cercate di comprare solo lo stretto necessario.

Dopo un po' di tempo che girate per il labirinto cominceranno ad entrare in funzione dei satelliti spia che tutte le volte passando sopra di voi faranno domande per conoscere la vostra identità, cercate di rispondere esattamente altrimenti la vostra missione finisce miseramente.
Nel caso riusciste a recuperare tutti i pezzi del documento recatevi con esso a Washington la vostra missione è felicemente riuscita.
Per giocare usate il joystick in porta 2.

Tino Vallini

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K

N. 26 - in edicola il 12 ottobre

SPECIAL PROGRAM 32 PAGINE A COLORI

I MAGNIFICI SETTE

PER IL CBM 64

N. 17 - in edicola il 2 ottobre

PLAYGAMES

TO

PER I

N. 14 -

il

PROGRAMMI PER CBM 64

HIT PARADE 5

5

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
INTRODUZIONE	□□□
1 REGGAE - 2 FURTO A HOLLYWOOD	□□□
3 DIMENSIONE X - 4 TOOLS	□□□
5 CRAZY JOE - 6 FOTOGRAFO	□□□
7 PRIMITIVO - 8 ICE MAN - 9 EKLOS	□□□
10 FLIPPER - 11 MONOLITH	□□□
12 IL GOBBO DI N. DAME - 13 CESARE	□□□
14 AFFAMATO - 15 PECOS BILL	□□□

LATO B / CBM 64

	COUNTER
16 IL GATTO - 17 UNGA!	□□□
18 GRAN PREMIO D. NAZIONI	□□□
19 MR. GROCK - 20 SUBFLY - 21 TARZAN	□□□
22 CAPITOMBOLO - 23 ALIENS	□□□
24 SALVATAGGIO SU GIOVE	□□□
25 IL RITORNO DI UGO - 26 PETRO	□□□
27 GHOST TRAP - 28 THE CASTLE	□□□
29 IL GRANDE GOLF - 30 PRENDI LE MELE	□□□

QUESTA CASSETTA È DI

NOME ______

COGNOME ______

VIA ______ N. ______

CITTÀ ______

ANNOTAZIONI ______